



ESCUELA DE COMUNICACIONES
UNIVERSIDAD DE VIÑA DEL MAR

¿QUIÉNES SON LAS Y LOS DJ CHILENOS?
PROYECTO PARA OPTAR AL GRADO DE
MAGISTER EN COMUNICACIÓN DIGITAL Y TRANSMEDIA

NOMBRE TUTORA: DRA. MAGALY VARAS ALARCÓN
NOMBRE ESTUDIANTE: MARCELO MENDOZA WERNER

ENERO 2023

ÍNDICE

| | | |
|-------|--|-------|
| I. | MARCO TEÓRICO | P. 1 |
| | 1.1. Música electrónica: género y subgéneros | P. 1 |
| | 1.2. Cultura DJ | P. 1 |
| | 1.3. La popularidad de los festivales del género | P. 2 |
| | 1.4. Aterrizaje en Chile | P. 3 |
| | 1.5. Eventos masivos en Chile | P. 4 |
| II. | ESTADO DEL ARTE | P. 5 |
| III. | DIAGNÓSTICO | P. 6 |
| IV. | ANÁLISIS DEL ENTORNO Y ANÁLISIS FODA | P. 7 |
| | 1.1. Microentorno | P. 7 |
| | 1.2. Macroentorno | P. 8 |
| V. | MERCADO Y AUDIENCIAS | P. 9 |
| | 1.1. <i>Buyer</i> persona | P. 10 |
| | 1.2. Análisis FODA | P. 11 |
| VI. | OBJETIVOS, ESTRATEGIA y TÁCTICAS | P. 11 |
| | 1.1. Objetivos | P. 11 |
| | 1.2. Estrategia | P. 12 |
| | 1.3. Tácticas | P. 14 |
| VII. | ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO | P. 15 |
| | 1.1. Propuesta de valor | P. 15 |
| VIII. | MAQUETAS Y PIEZAS | P. 17 |
| | 1.1. Identidad corporativa | P. 18 |
| | 1.2. Sitio web con app integrada | P. 20 |
| | 1.3. Redes sociales | P. 24 |
| IX. | PRESUPUESTO | P. 25 |
| X. | IMPLEMENTACIÓN Y CONTROL | P. 27 |
| | 1.1. Implementación | P. 27 |
| | 1.2. Control | P. 28 |
| XI. | BIBLIOGRAFÍA | P. 29 |

INTRODUCCIÓN

La música electrónica es aquella que en sus primeras formas se creaba a partir de instrumentos eléctricos, como el *telarmonio* o el *theremín*. Sin embargo, con el surgimiento de los ordenadores tomó un nuevo rumbo, al poder producir los sonidos de una forma más rápida. (Junior Report, 2017).

El género musical nació a partir de la combinación y experimentación de sonidos, pero previamente se había instaurado el concepto de DJ —abreviatura del término anglosajón *disc jockey*—, quienes se encargan “de que la música cuente con una secuencia lógica y que mantenga el ritmo” (Montemayor, 2021). Los primeros DJ fueron los locutores radiales, los que seleccionaban las canciones que se sintonizaban y las mezclaban con su voz.

Fue a fines de los años 40 cuando el ingeniero en sonido británico Ron Diggins construyó la famosa Diggola, que se considera la primera mesa de mezclas de la historia. Durante los 60 y 70 llegó el auge de las discotecas, en donde el género disco tuvo su apogeo. Ante la necesidad de efectuar una transición entre cada canción se inventó el primer dispositivo mixer, que se llamó CMA-10-2DL.

En los 80 surgieron géneros como *el house* o el *techno*, junto con los primeros DJ que se convirtieron en leyendas de la electrónica —tal como Larry Levan o Frankie Knuckles—, considerados pioneros en su profesión. En 1985 se desarrolló en Florida, Estados Unidos, el primer evento de música electrónica: Winter Music Conference.

En la actualidad, múltiples eventos dedicados a este género musical se llevan a cabo en el mundo. Ejemplos de ellos son Tomorrowland, Ultra, EDC, Creamfields, Mysteryland, Defqon 1, entre otros. Chile no es indiferente a esta cultura y tipo de festivales, puesto que varios de ellos se han realizado en el país y, por ejemplo, cabe destacar que la edición local de Creamfields se continúa efectuando cada año, reuniendo a miles de fans de las y los DJ más connotados.

Sin ir más lejos, la última edición que se realizó de Dreambeach en 2020 reunió a más 20 mil personas, mientras que el pasado Creamfields en abril de este 2022 concertó a más de 35 mil personas en Espacio Riesco.

Pese a la masividad de estos eventos, los exponentes nacionales de este género —y que han logrado participar en festivales internacionales— no son tan conocidos en su tierra y no alcanzan tanta concurrencia en los certámenes chilenos como sí ocurre con artistas extranjeros.

A pesar de que varios DJ nacionales han logrado masificar su música y llegado a presentarse en algunos de los festivales más importantes del mundo, en Chile no son

muy conocidos. Tal es el caso de la ex dupla Blame Noise —que tuvo shows en Holanda, Brasil y China— y de DJ Who —que llegó a presentarse en Lollapalooza Chicago—.

Por ello, en este proyecto se plantea que es necesario que la misma comunidad que consume el género y que asiste a festivales en Chile pueda conocer el trabajo de estas y estos artistas, junto con sus respectivas historias. Para ello, se plantea crear una plataforma transmedia que visibilice a las y los DJ chilenos. La elección de aquella modalidad pretende conectar los contenidos publicados en un sitio web adaptable para dispositivos móviles, una cuenta de Instagram y un canal de YouTube, aprovechando las características de cada medio. De dicha forma, se buscará dar a conocer a las y los exponentes de la música electrónica en el territorio, e invitar a la audiencia a participar activamente en la difusión.

I. MARCO TEÓRICO

1. Música electrónica y sus subgéneros

La música electrónica es definida como la producida e interpretada por dispositivos electrónicos —como el sintetizador— y con sonidos pregrabados —como cajas de ritmo—. Además, según Ortiz (2015), este género se caracteriza por el “uso repetitivo de instrumentos y *samples* (pequeños cortes de audio), por lo que el audio tiene una estructura muy definida, ya que cada sonido es repetido en una escala temporal de múltiplos de 4”.

Aquel autor sostiene que el género electrónico presenta ciertos elementos acústicos comunes a cualquiera de sus subgéneros, “siendo cada subgénero diferenciado por otro por la mayor presencia de determinados elementos o por el timbre característico de alguno de ellos” (pp.11). Los principales elementos de una composición electrónica son *claps*, *hihats*, timbales, bombos, bajos, sintetizadores, teclados, platos y simples.

La tienda de música en línea Beatport, especializada en música electrónica, consigna más de 30 subgéneros, entre los que destacan el *dubstep*, *hardcore*, *house*, *tech house*, *techno*, *trance*, *progressive house*, entre otros.

Para Ortiz, es descriptiva “la aparición de ciertos bajos característicos o un determinado patrón de repetición en los bombos”. Sin embargo, la clasificación de subgénero puede ser subjetiva debido a que “puede haber ambigüedad” en algunas canciones (Caparrini y Pérez, 2017).

2. Cultura DJ

Los *disc-jockeys*, *DJ*, *deejays* o pinchadiscos son aquellas personas que se dedican a seleccionar y mezclar música que está grabada —ya sea de producción propia o de otros artistas— para presentarle aquel trabajo a un público (Diccionario panhispánico de dudas, 2005).

Con el surgimiento de los DJ y para reducir costos, las radios y salones dejaron de tener orquestas para pasar a tener a una sola persona pinchando música. El primer pinchadiscos que empleó dos platos para mezclar música fue el británico Jimmy Savile en 1946, con la finalidad de reducir el tiempo de silencio entre

las canciones y mantener la pista de baile activa. Previamente, para hacer aquella transición el DJ —mientras cambiaba de disco— hablaba al público.

Un año más tarde, se abrió el club nocturno Whiskey a Go Go en París, considerado como la primera discoteca del mundo. Estos recintos comenzaron a extenderse por Europa y Estados Unidos, y luego comenzó a aparecer una tecnología específica para los pinchadiscos, como el clásico mezclador CMA-10-2DL.

En los años 80, la revolución musical trajo géneros como el *house* y el *techno*, llegando un auge de la música electrónica con exponentes pioneros como Larry Levan o Frankie Knuckles. Según Molano (2015), “no se hubiera podido gestar la música electrónica sin el desarrollo de la técnica de los DJ” (pp.15).

3. La popularidad de los festivales del género

El término *rave*, que comúnmente hace referencia a alguna fiesta de música electrónica, tuvo un origen distinto a lo que se conoce en la actualidad. El concepto nació en los años 60 en Estados Unidos, a modo de describir cualquier fiesta salvaje, de cualquier género. Las y los asistentes se conocían como *ravers* y eran asociados al *garage rock*.

El movimiento luego se trasladó al Reino Unido, donde estos eventos gozaron de popularidad. Allí, a fines de los 80, el término *rave* sufrió una transformación con una nueva subcultura psicodélica comenzó a propagarse. Tras ello, el *acid house* llegó a Inglaterra tras la experiencia de dos DJ que fueron de vacaciones a Ibiza. Al volver, organizaron nuevas raves y abrieron sus propios clubs.

En 1985 se desarrolló el primer Winter Music Conference, evento de música electrónica que reunió a múltiples DJ a mostrar su talento. En tanto, las fiestas fueron renombradas como *rave party* por la prensa desde el verano de 1989, cuando también se propagó el éxtasis por Londres. Los eventos se caracterizaban por ser liberales e inclusivos, puesto que se mezclaban razas y orientaciones sexuales.

Sin embargo, luego de que la ex primera ministra Margaret Thatcher prohibiera las *raves* mediante un acta, el concepto pasó a hacer alusión a un tipo de fiesta ilegal y espontánea, junto con expandirse al resto de Europa. De esta forma, llegaron a Alemania y España. En los inicios de 2000, las grandes *raves* también comenzaron a llamarse festivales.

Según Montemayor (2021), “desde el inicio de los grandes DJ, hemos visto una evolución impresionante de este rubro, hasta tener DJ y productores que llenan estadios y logran reunir a millones de personas en un solo lugar”.

4. Aterrizaje en Chile

El compositor e ingeniero José Vicente Asuar comenzó a construir los primeros instrumentos musicales electrónicos en Chile. Esto, según comentó el músico en el documental “Cassete, historia de la música chilena” (Prado, 2016), “tras referencias de algunos colegas de ese entonces, que viajaron a Europa y trajeron algunos discos de música concreta”. Así, nació el denominado computador musical Comdasuar y luego la primera composición electrónica en el país, titulada “Variaciones espectrales”.

La banda nacional Los Jaivas incorporó por primera vez en 1977 el sintetizador *minimoog*. Años más tarde, Los Prisioneros también empleó sonidos electrónicos. La banda Electrodomésticos formó, luego, parte de la escena “contra-cultural” en tiempos de dictadura, con instrumentos electrónicos, bajo, guitarra y grabaciones en cinta.

Tras el retorno de la democracia en 1990, varios músicos regresaron al país y comenzaron de a poco a organizarse fiestas electrónicas de la mano de un grupo de DJ nacionales. En noviembre de 1994, se desarrolló la primera gran *rave* chilena —llamada Eclipse— en Arica y Putre con motivo de un eclipse solar. En el evento participaron pinchadiscos con experiencia y emergentes, junto con exponentes internacionales como Richie Hawtin y Derrick May. Posteriormente, también armaron fiestas electrónicas en la ex Perrera, Parque Forestal, Parque Almagro y Parque O’Higgins.

Según destacó el documental antes mencionado, la tienda musical Background, posteriormente, se amplió a un sello musical, editando primeramente discos emblemáticos para la electrónica nacional: el debut de Shogún y de Los Mismos, junto a los proyectos de Cristián Heyne, y de Plan V junto al argentino Gustavo Cerati.

A comienzos de los 2000, la música electrónica siguió creciendo y, paulatinamente, comenzaron a surgir distintos DJ en Chile, quienes luego profesionalizaron su oficio. En tanto, exponentes nacionales radicados en Europa —como Dinky, Matías Aguayo, Luciano, Ricardo Villalobos, Cristian Vogel o Dandy Jack— ya tenían sólidas carreras en el extranjero.

5. Eventos masivos en Chile

En 2005, se replicó en Santiago el Love Parade alemán, reuniendo a 150 mil asistentes. La edición del año siguiente juntó al doble de personas. Años después, llegó al país el festival Mysteryland, Sensation, Creamfields, Dreambech, Ultra, Defqon.1, entre otros. Cada uno de ellos reunió a miles de fans de la electrónica.

En la edición final que se realizó de Dreambeach, en 2020, se reunió a más 20 mil personas, mientras que el pasado Creamfields en abril de este 2022 logró juntar a más de 35 mil personas en Espacio Riesco.

Son múltiples las y los DJ internacionales que acuden a Chile para cada uno de estos festivales, en los que también se presentan artistas nacionales, aunque no como shows principales.

II. ESTADO DEL ARTE

Teniendo en consideración que este proyecto propone realizar una plataforma transmedia sobre la música electrónica en Chile, los proyectos que más se asimilan por temática son las aplicaciones Woov y la del festival Tomorrowland, junto con las cuentas de Instagram @Electrónica.Chile, @EscenaElectrónica y @MúsicaChilena__.

La app del evento realizado en Bélgica es usada por miles de las y los asistentes, tanto antes del festival como estando allá mismo. Cuenta, principalmente, con una sección de noticias, con información de cada DJ que se presentará, un calendario en que se puede seleccionar a los artistas que cada usuario desea ver y un mapa interactivo en el que muestra todas las áreas junto con la ubicación de la persona. La aplicación fue lanzada en 2017 y cada cierto tiempo se ha ido mejorando.

En tanto, la app Woov se ha asociado con múltiples festivales alrededor del mundo y ofrece la creación de un horario con sus artistas favoritos que se presentarán en el evento, facilitando la organización de las y los usuarios en base a sus intereses. Además, posee un mapa interactivo con todos los sectores de la instancia: escenarios, zonas de descanso, baños, puntos de hidratación, patio de comidas, barras de venta de alcohol, etc. En Chile, solamente se utilizó la plataforma para una edición de Creamfields.

Respecto a Instagram, la cuenta @Electrónica.Chile funciona como un blog en el que se va publicando información de los eventos más grandes del género que se realizarán en el país, se efectúan concursos y sorteos; y se postean momentos de los shows. La cuenta tiene más de 25,5 mil seguidores y ha generado más de 380 publicaciones.

Por su parte, el perfil @EscenaElectrónica informa sobre eventos más locales, donde participa una mayor cantidad de artistas chilenos. Allí, se divulgan shows tanto en la región Metropolitana como fuera de ella, y generalmente realizados en discotecas.

La cuenta @MúsicaChilena__ se asimila a este proyecto dadas sus publicaciones enfocadas en las historias y trayectorias de diversos artistas nacionales. En cada publicación se destaca una foto de la o el músico, se le clasifica en un género y se relata cómo ha logrado posicionarse en la industria desde sus inicios.

Este proyecto podría tomar características de todas aquellas plataformas, de forma que quien navegue en la app integrada en el sitio web tenga información respecto a las y los DJ chilenos, sus nuevos estrenos y los lugares en los que se presentarán, buscando además en ese último punto que se pueda compartir la experiencia visualizando a dicho artista. También, se dispondría información de servicio respecto a los eventos, como entradas, reventas, etc.

III. DIAGNÓSTICO

La industria a la que pertenece este proyecto es a la música electrónica en Chile, y la propuesta abordará a quienes son DJ del país —su música en sí y sus historias— y los eventos del género que se organicen en el territorio —festivales, conciertos o *raves*—.

Tras el retorno de los eventos culturales suspendidos debido a la pandemia de COVID-19, la demanda por asistir a espacios musicales ha crecido y los shows de electrónica no son la excepción. Prueba de ello es que el festival Creamfields se realizó en dos ocasiones durante 2022, y se agendaron los conciertos en solitario de Kygo, David Guetta y Tiësto, vendiendo miles de boletos y llenando recintos. El DJ francés—que volvió al país en enero de 2023— efectuó dos presentaciones en Movistar Arena con todos los boletos vendidos (30 mil asistentes).

También es alta la cantidad de fanáticas y fanáticos que descargan aplicaciones de festivales. La app de Tomorrowland —el certamen más importante del mundo en el género— registra más de 500 mil descargas en Google Play, mientras que Woov —que está asociada con múltiples festivales alrededor del mundo— suma más de 100 mil descargas en la misma tienda. En Chile, solamente en una edición de Creamfields se utilizó Woov y Lollapalooza dispuso de una en 2012, pero que no prosperó.

Ante esta nueva alza en el consumo de música electrónica, hay una gran oportunidad para que el público conozca a las y los exponentes nacionales, quienes también han vuelto a efectuar presentaciones. Es un momento preciso para destacar que Chile posee buenos talentos y que la electrónica nacional puede abrirse paso en el mercado.

IV. ANÁLISIS DEL ENTORNO

En este apartado, se muestra el análisis sobre entorno el proyecto —tanto su microentorno como su macroentorno—, junto con el estudio de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la iniciativa, efectuado mediante la herramienta FODA.

1. Microentorno

Los suministradores que tienen relación permanente con el presente proyecto son los eventos de música electrónica en Chile (festivales, conciertos y *raves*), los que proveen la oportunidad de nutrir la plataforma con los shows en que se presentarán las y los DJ nacionales. De ellos, se obtendría la información clave para esta iniciativa, como quién o quiénes se presentarán, en qué recinto se efectuará, cómo se distribuirán los espacios o las marcas que lo patrocinarán.

Respecto a los intermediarios, se necesitará una empresa que provea a la iniciativa de un servidor para el sitio web, junto con un servicio de georreferenciación para añadir los mapas de los sitios en donde se realizarán los eventos. Además, se requerirá de un equipo audiovisual para generar las cápsulas con las historias de las y los artistas.

La principal institución ligada a esta iniciativa es el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, desde donde también se buscaría financiamiento a través de la modalidad de comunicaciones del fondo de “Financiamiento para difusión de la música nacional”, que forma parte de las convocatorias del Fondo de Fomento de la Música Nacional.

Además, se vinculan a este proyecto organizaciones como la Sociedad Chilena de Autores e Intérpretes Musicales (reconocida por la sigla SCD), la Asociación Gremial Industria Musical Electrónica Independiente de Chile y la Red de Asociaciones de Música Chilena (RAM).

Una competencia para esta propuesta es la aplicación móvil llamada Woov, la cual anteriormente se ha asociado con festivales de Chile. En ella se dispone de los *line-ups* de cada evento, un mapa de los recintos en donde estos se desarrollan y datos de servicio sobre cada uno. Sin embargo, se centran en dichos certámenes y no en los artistas, que es el foco de este proyecto junto con la comunidad.

También compite con esta iniciativa el perfil de Instagram denominado @Electrónica.Chile, que periódicamente va generando publicaciones sobre los

eventos que se desarrollarán en el país, además de datos de utilidad sobre los mismos. En ocasiones, también realiza sorteos y concursos para regalar entradas a las y los seguidores de la cuenta.

2. Macroentorno

Los factores que pueden influir desde el exterior son principalmente los entornos social y cultural, y el tecnológico.

Desde el entorno social y cultural, se debe tener en cuenta que no ha habido un o una gran exponente nacional que haya destacado de forma categórica y que los DJ de Chile no atraen masivamente al público. Prueba de ello es que ningún artista criollo ha sido *headliner* de algún evento masivo del género, por lo que tampoco suelen realizar sus presentaciones en los escenarios principales.

La paridad de género también es un componente a considerar porque hay percepción de que existen pocas mujeres DJ en la escena electrónica. Por ejemplo, de los 82 invitados a Creamfields en su edición de noviembre, hubo un total de 13 mujeres.

Según destaca la plataforma Female:pressure, la cual promueve a trabajadoras de la música electrónica en Europa y Estados Unidos, “si bien pensamos que la falta percibida de diversidad de género se debe a una combinación compleja de factores sociales, la experiencia muestra que las mujeres no son menos activas. De hecho, sus actividades son menos reconocidas y, además, a menudo olvidadas en la historiografía”.

Desde el entorno tecnológico, complica la conexión en los festivales, puesto que tanto los datos móviles 4G como 5G y un eventual Wifi abierto se saturan en las aglomeraciones, dificultando el poder navegar rápidamente por la app.

Ben-allal (2020) explica que “en un escenario de mucha afluencia de personas, sobre la accesibilidad de la llamada puede llevarnos a que el cliente final no pueda establecer ninguna llamada y no pueda conectarse a internet. Lleva a una pérdida de servicio demasiado grande, que se verá afectada la calidad de servicio ofrecida”.

V. MERCADO Y AUDIENCIAS

Según el reporte de 2018 de la Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI, por su sigla en inglés), titulado “Music Consumer Insight Report”, la música electrónica se ha posicionado como el tercer género musical más escuchado a nivel mundial, por detrás del *pop* y *rock*.

En total, 1,5 millones de personas suele escuchar música electrónica alrededor del mundo, siendo el *techno* y el *tech house* los subgéneros más consumidos (IMS Business Report, 2019). Además, se destaca un crecimiento de 8,1% del mercado global de música grabada y un alza de 45,5% en la suscripción paga a servicios de música por *streaming*.

La audiencia de la industria de la música electrónica, en particular la que consume el subgénero *EDM*, es mayoritariamente masculina y su edad fluctúa entre los 18 y 24 años. En tanto, en el estudio “¿Quién marca el ritmo en la industria de la música electrónica?” (Segura, 2022) se destaca que los valores de quienes consumen el género son la automejora, la apertura al cambio, el hedonismo y la autotranscendencia.

Aquella investigación también determinó que los intereses de dicha audiencia son la radio, la música, el baile, las películas y la televisión. Mientras, se expuso que sus necesidades son el sentido práctico, la excitación, la libertad y la autoexpresión. En gran parte, este grupo de personas está influenciado por los DJ Deadmau5, Skrillex, Tiësto, Hardwell y Calvin Harris.

Además, se determinó que los rasgos de personalidad más relevantes son usuarios neuróticos (57%), abiertos (53%), extrovertidos (49%), agradables (39%) y concienzudos (38%).

En el IMS Business Report (2019) también se determinó que las y los fans de la música electrónica tienen una “mayor propensión a asistir a eventos musicales (74%) que aquellos de cualquier otro género”.

Teniendo en cuenta todas aquellas características, el público objetivo de este proyecto es hombres y mujeres entre los 18 y 30 años que consume música electrónica y asiste a eventos del género.

1. Buyer persona

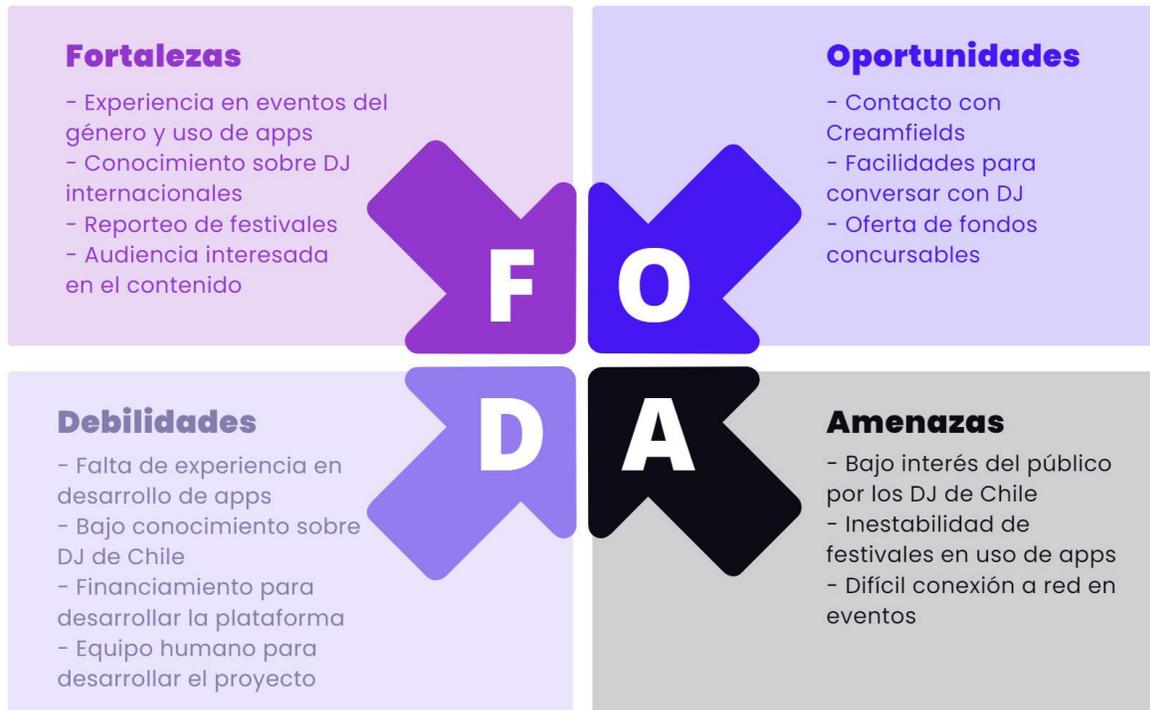
La *buyer persona* es Sebastián, un joven universitario de 20 años que consume música electrónica mediante Spotify, sigue a sus artistas favoritas y favoritos en redes sociales, y asiste regularmente a eventos del género (principalmente en la región Metropolitana, aunque también ha ido a algunos en Valparaíso y Concepción).

El subgénero que más consume es *techno* y siempre está pendiente a los nuevos estrenos y a las fiestas o festivales que se anuncien para ir junto a sus amigos. Su DJ favorita es la belga Charlotte de Witte, a quien ha tenido la posibilidad de presenciar cuando ha venido al país.

Pese a que el joven estudiante sabe que existen exponentes en Chile, debido a que varios se presentan en los eventos a los que acude, nunca ha ido a presenciar el show de alguno en particular debido a que se presentan en escenarios más pequeños a la misma hora que lo hacen los DJ que tenía planteado ir a ver.



2. Análisis FODA



Desde el enfoque de reacción, analizando cómo usar las fortalezas para mitigar las amenazas, la idea es desarrollar un proyecto basado en la experiencia sobre DJ extranjeros para destacar a los artistas chilenos. Por ejemplo, ensalzando sus rasgos distintivos como máscaras, vestimentas y logos.

Además, en base a la asistencia de eventos del género y uso de apps como la de Tomorrowland, se pretende que la plataforma sea estable en el tiempo y que no solamente se actualice para determinados festivales.

VI. OBJETIVOS, ESTRATEGIA Y TÁCTICAS

Las y los exponentes de la música electrónica nacional y la comunidad del género en el país son el foco de esta iniciativa, para la que se establecieron los siguientes objetivos y estrategia:

1. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es crear una plataforma interactiva que visibilice a las y los DJ chilenos. La iniciativa, que busca difundir la propuesta y las

historias de las y los exponentes nacionales de música electrónica, busca paliar el desconocimiento general de la audiencia sobre la cultura DJ chilena.

De esta forma, se pretende dar vitrina a la música electrónica criolla, exponiendo el trabajo de las y los artistas, y así vincularlos con el público que consume el género. Dicho enlace contribuye culturalmente tanto a quienes son artistas como a quienes les consumen, enriqueciendo la industria musical de Chile.

Así, si el público conoce a sus artistas, los consume y asiste a sus shows, la demanda de electrónica nacional sería mayor. Aquello, podría posicionar a las y los exponentes tal como ocurre con múltiples extranjeros, dando pie también a generar una mayor cantidad de eventos en Chile.

2. Estrategia

La forma con la que se plantea el proyecto “DJ Chile” considera un sitio web con app integrada (adaptable a dispositivos móviles), un canal de YouTube y una cuenta de Instagram.

Gráficamente, el universo transmedia de esta iniciativa se distribuye de la siguiente forma:



- **Sitio web con app integrada:** está ideado en dos frentes. Por un lado, habrá información detallada sobre la historia y carrera cada DJ de Chile, con texto, fotos, redes sociales y plataformas musicales. Las cápsulas audiovisuales estarán insertadas desde el canal de YouTube.

Para acceder a contenido personalizado, la audiencia deberá crear un perfil en la plataforma. Cada artista podrá ser añadido a la biblioteca de cada usuario, pudiendo postear y acceder a los comentarios y registros audiovisuales de cada DJ publicados por el mismo público. Además, cada acción —como dar *like*, transmitir en vivo o compartir a un exponente en redes sociales— sumará puntos a cada persona, que posteriormente podrá canjear por premios como descuentos en entradas o *meet & greet* con artistas.

Por otro lado, habrá un apartado en el que se podrá acceder de forma interactiva a información de servicio sobre los eventos de música electrónica, como el listado de todos los eventos ya confirmados, y los carteles de cada una de dichas instancias. También se contará con un mapa de cada recinto que incluya las distintas áreas que se dispongan, como escenarios, puntos de comida, baños, casilleros, primeros auxilios, mercancía oficial, entre otros.

Cada usuario con perfil creado podrá tener un calendario personalizado con los eventos que seleccione y las y los DJ que desee ver. Cuando se acerque la fecha de cada show se emitirá una notificación a modo de recordatorio. Junto con ello, las personas con perfil podrán transmitir en vivo desde sus *smartphones* a la plataforma, en la que se irá *switchendo* de forma automática para mostrar distintas perspectivas del show.

- **Canal de YouTube:** la cuenta en esta plataforma está pensada para publicar cápsulas audiovisuales con las historias de las y los exponentes de electrónica en el país.

Además, se buscará transmitir en vivo las presentaciones de los artistas chilenos, previa autorización de cada DJ y de la organización. Dichos shows quedarán alojados en el canal.

- **Cuenta de Instagram:** el perfil en esta red social estará destinado a entregar actualizaciones sobre los nuevos eventos de música electrónica que se vayan anunciando en el país, y respecto a los lanzamientos de las y los DJ chilenos (nuevas canciones en solitario, colaboraciones y shows en vivo).

3. Tácticas

De forma complementaria, se establecerá el hashtag #DJChile para compartir contenido en redes sociales. En base a lo expuesto anteriormente, los canales y formatos se dispondrán de la siguiente forma:

| Canales/ Formato | Sitio web | YouTube | Instagram |
|----------------------------|---|---|---|
| Historia | Relato multimedia con la trayectoria de cada DJ. | Cápsula audiovisual con el relato de cada DJ. | X |
| Post | Relato multimedia con la trayectoria de cada DJ. | Cápsula audiovisual con el relato de cada DJ. | Publicaciones sobre los anuncios de eventos y los estrenos de cada DJ. |
| Hashtag | X | Cada video llevará el hashtag #DJChile. | Cada publicación llevará el hashtag #DJChile. |
| Transmisión en vivo | Cada usuaria y usuario registrado podrá transmitir en vivo desde su dispositivo móvil hacia la plataforma, mostrando su perspectiva del show. | Las presentaciones que sean autorizadas serán transmitidas en vivo y quedarán disponibles en el canal de YouTube. | X |
| Gamificación | Las y los usuarios registrados podrán ir sumando puntos con cada acción (como dar <i>like</i> o transmitir en vivo) para canjear por premios. | Al dar <i>like</i> , comentar o compartir cada video también se sumarán puntos. | Al compartir una publicación desde el perfil de Instagram, junto con etiquetar la cuenta, igualmente sumará puntos. |

VII. ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO

De acuerdo con el origen y el contexto de este emprendimiento, el posicionamiento que se busca es completamente enfocado en el nicho de la música electrónica en Chile. Tomando elementos de eventos internacionales, se busca elaborar una plataforma transmedia basada en las y los exponentes nacionales.

Si bien en algún momento se empleó el uso de aplicaciones móviles para festivales, se mantienen activas las cuentas de Instagram destacadas anteriormente y no existe un proyecto de iguales características en el país, esta iniciativa busca ocupar un nicho en el mercado: el de la música electrónica nacional. Esta iniciativa apunta directamente al público chileno que consume el género, específicamente, con foco en las y los DJ criollos.

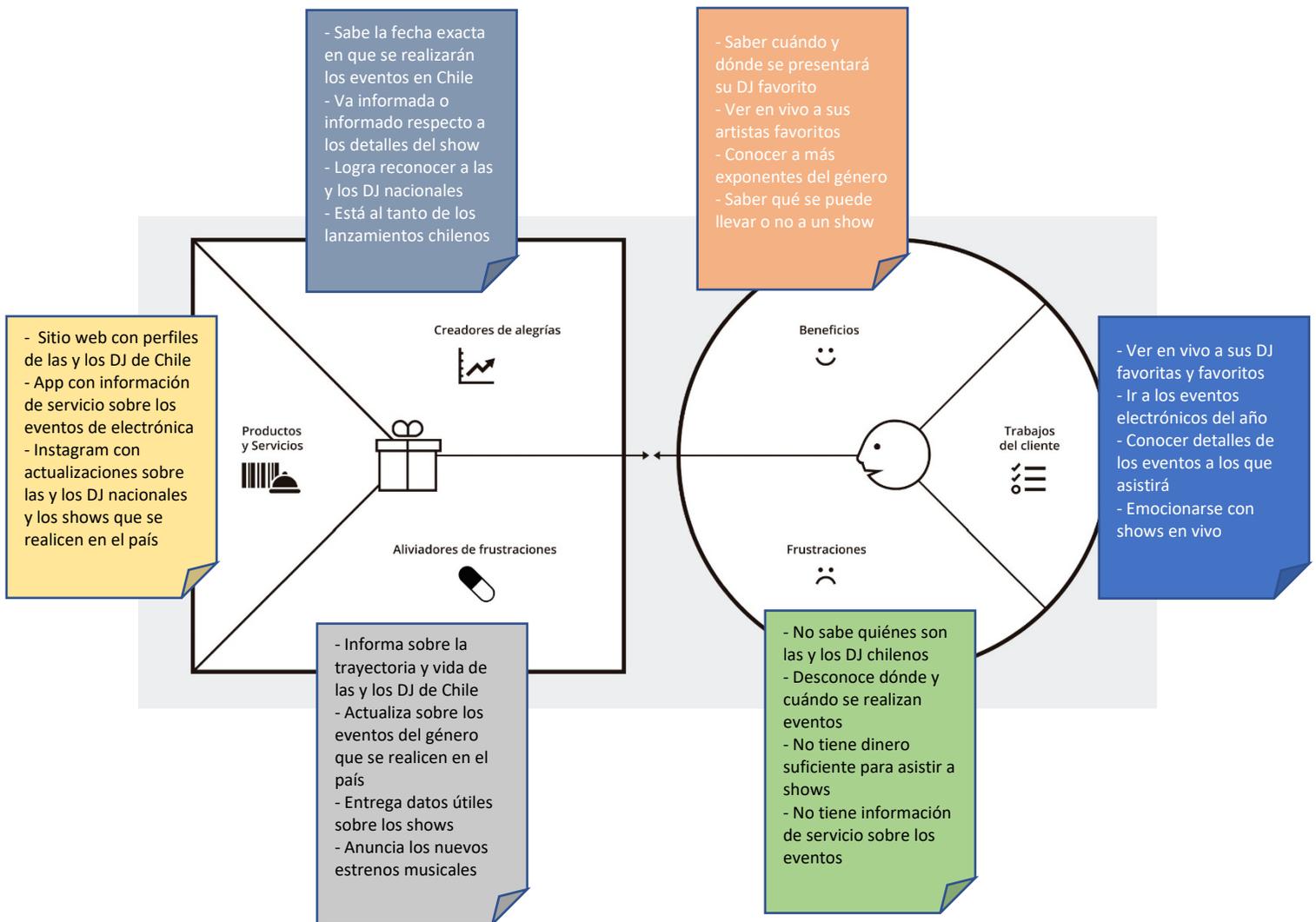
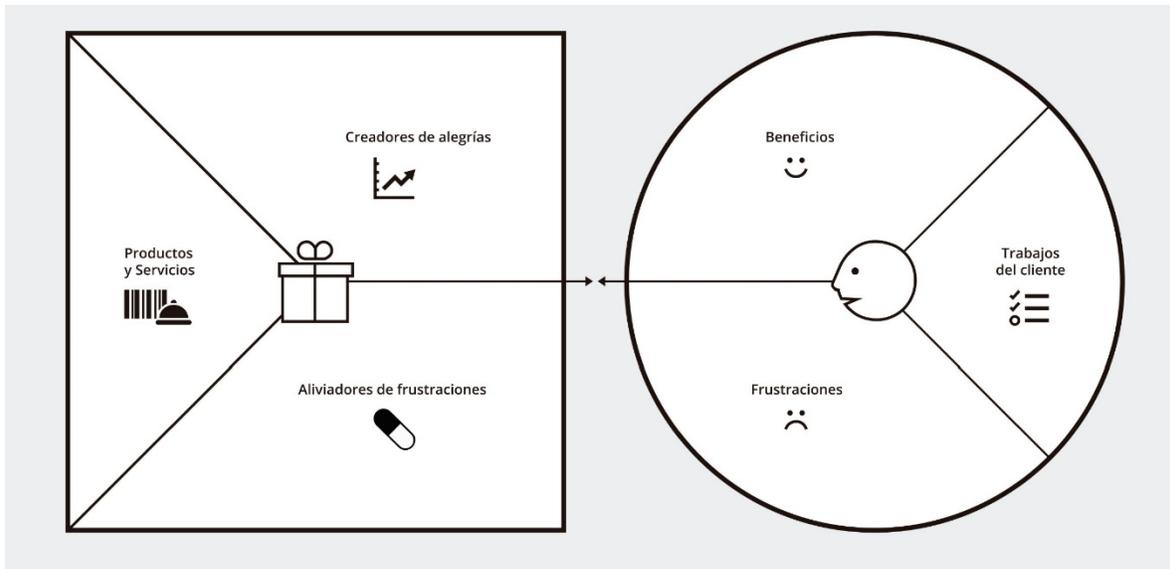
Tomando en cuenta la gran cantidad de eventos tras el *peak* de la pandemia de COVID-19, el posicionamiento podría mantenerse en el tiempo, pero el presupuesto por financiamiento concursable dificulta poder llevar a cabo el proyecto junto con un equipo especializado que pueda desarrollarlo. Por ello, también se buscará efectuar alianzas con productoras de eventos y clubes de electrónica para promover sus propuestas y a la vez sustentar la iniciativa.

1. Propuesta de valor

Haciendo frente a la expresión “nadie es profeta en su tierra”, este proyecto transmedia además pretende generar interacción con el público para arraigar más aún el vínculo con las y los artistas: mientras mayor cantidad de registros de shows publique, más posibilidades tendrá de obtener premios. El proyecto generaría impacto social en lo relativo a la música electrónica nacional, y el modelo, también podría ser aplicado a otros géneros.

La iniciativa busca que las y los DJ chilenos estén a un clic o un toque en los dispositivos de la audiencia. Se pretende ofrecer “tu género favorito y el talento nacional reunidos en una plataforma”, construida por consumidores de música electrónica para consumidores de música electrónica.

¿Qué problemas solventa el proyecto? ¿Qué beneficios obtienen las y los usuarios de la iniciativa? Según las herramientas propuestas por Osterwalder et al. (2015), la propuesta de valor consiste en:



Teniendo en consideración este mapa, el encaje se logra de forma que la propuesta de valor crea alegría y logra aliviar las frustraciones de las y los usuarios. La iniciativa responde a los trabajos del público y satisface sus requerimientos respecto a la información sobre eventos de música electrónica en el país y respecto a las y los DJ de Chile.

VIII. MAQUETAS Y PIEZAS



El sitio web con la app integrada tendrá principalmente dos partes. En una de ellas, se expondrá información sobre las y los exponentes nacionales de la música electrónica, mostrando una ficha técnica, sus redes sociales, sus canciones más escuchadas y una cápsula audiovisual con su historia.

La otra parte del sitio web está pensada, principalmente, para ser utilizada en dispositivos móviles, donde se desplegará como si fuera una aplicación. Allí, se dispondrá de un calendario con los eventos confirmados, su respectivo cartel de artistas y un mapa interactivo del recinto donde se realizarán. Esta última característica, además de detallar cuáles son los espacios que se ofrecerán, contempla que pueda ser utilizada con GPS, de forma que la audiencia pueda saber exactamente hacia dónde trasladarse en el mismo sitio.

1. Identidad corporativa

El logo de la marca busca representar a las y los DJ mediante audífonos de diadema, que cubren una estrella blanca, la que a su vez alude a la bandera chilena y a que los exponentes nacionales también pueden convertirse en estrellas de la industria musical.



La tipografía, en tanto, es la fuente clásica Segoe UI, en sus variantes normal, seminegrita y negrita. Busca un estilo conocido y humanístico, y que es fácil de leer.

Nombre de fuente: Segoe UI Symbol

Versión: Version 6.23

Disposición OpenType, Firmado digitalmente, TrueType contornos

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,:; ' " (!?) +-*/=

12 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

18 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

24 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

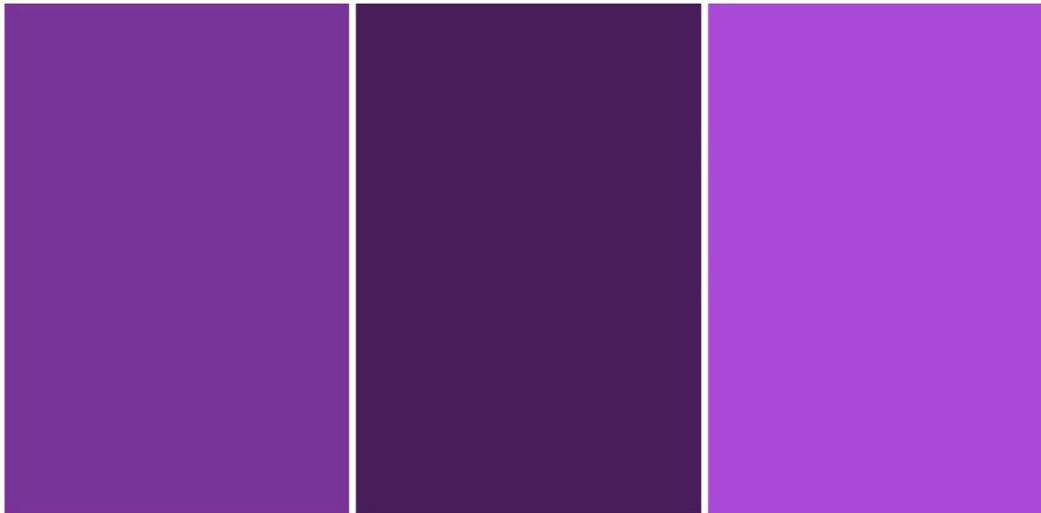
36 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

48 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

60 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

72 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja. 1234567890

A su vez, la paleta de colores se basa en el morado y sus derivaciones, buscando representar el poder de quienes mezclan música electrónica en el país, junto con su ambición, creatividad y la magia que pueden alcanzar en sus shows.



#793499

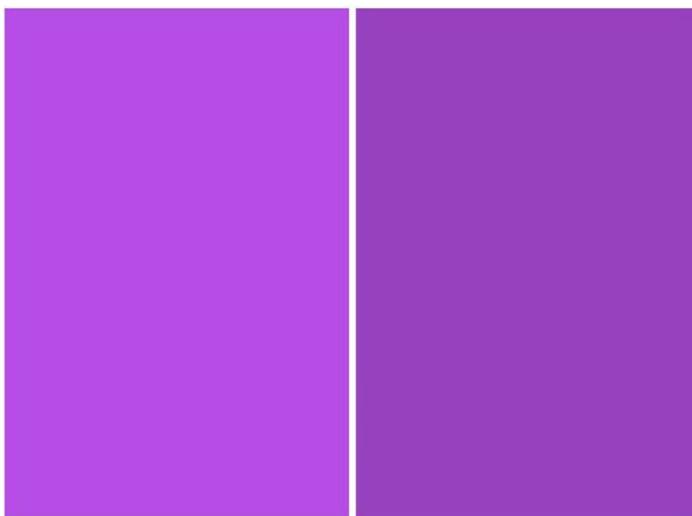
RGB 121, 52, 153

#471E59

RGB 71, 30, 89

#AB4AD9

RGB 171, 74, 217



#B64EE6

RGB 182, 78, 230

#9741BF

RGB 151, 65, 191

2. Sitio web con app integrada



FORERO

- Nombre real: Álex Forero
- Subgénero: bass y house
- Referentes: Daft Punk, Skrillex, Michael Jackson, Gorillaz y Zomboy
- Shows: Chile, Argentina y Australia

Popular

| | | | |
|---|-----------|--------|------|
| 1 | Transcend | 3,646 | 4:03 |
| 2 | WAPA | 83,396 | 3:31 |
| 3 | Midnite | 5,390 | 4:18 |
| 4 | Bullets | 10,558 | 4:31 |
| 5 | Hold It | 15,212 | 3:57 |

The image shows a website profile for the DJ 'FORERO'. On the left is a photo of the DJ wearing a white cat mask and a black t-shirt with the text 'OPINION OF LASINBI QUOTES'. On the right, there is a list of technical details and a 'Popular' playlist. The playlist table lists five tracks: 'Transcend' (3,646 plays, 4:03), 'WAPA' (83,396 plays, 3:31), 'Midnite' (5,390 plays, 4:18), 'Bullets' (10,558 plays, 4:31), and 'Hold It' (15,212 plays, 3:57).

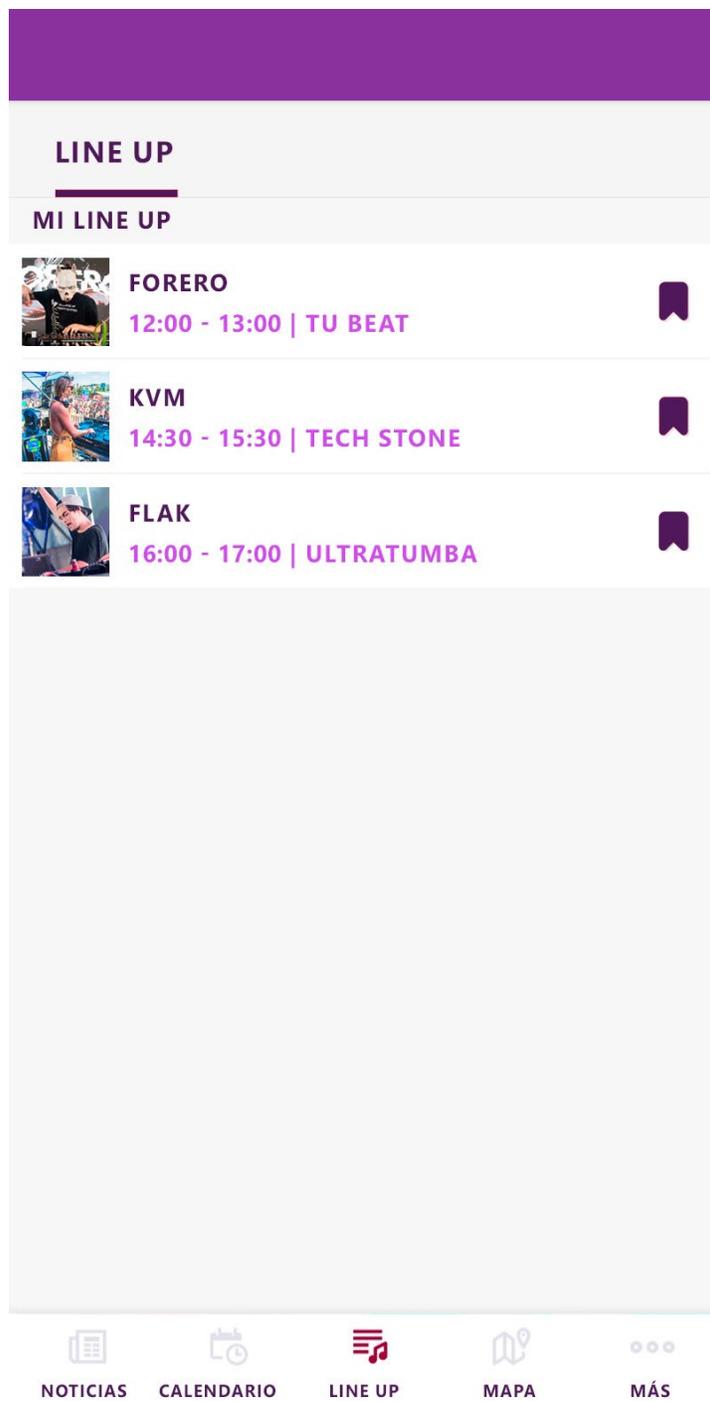
Esta imagen ejemplifica la ficha técnica antes mencionada: se destaca el nombre artístico, nombre real, subgénero de música electrónica, referentes y países donde ha realizado shows. Posteriormente, se insertaron sus canciones más reproducidas, las que se adjuntarán desde la plataforma de audio que más utilice la o el exponente. En este caso, desde Spotify.



En la captura anterior se aprecia la cápsula audiovisual que se realizará sobre el DJ, quien narrará en primera persona cómo se convirtió en artista, cuál es su estilo, cómo es el entorno musical en la zona donde comenzó su carrera, y cuáles son los hitos de su trayectoria.



La imagen anterior es una maqueta de la aplicación integrada en el sitio web, vista desde un dispositivo móvil. Específicamente, la captura muestra el área “Line up”, que despliega a las y los DJ chilenos que se presentarán en un evento en particular, que se podrá seleccionar de forma previa. Al pinchar la imagen de un artista, se mostrará el escenario, día y horario en que se presentará en dicho evento.



Cada exponente nacional podrá ser marcado como favorito por las y los usuarios, agregándolos a su cartel personalizado, el cual contendrá las coordenadas (escenario, día y horario) de todos los shows seleccionados.

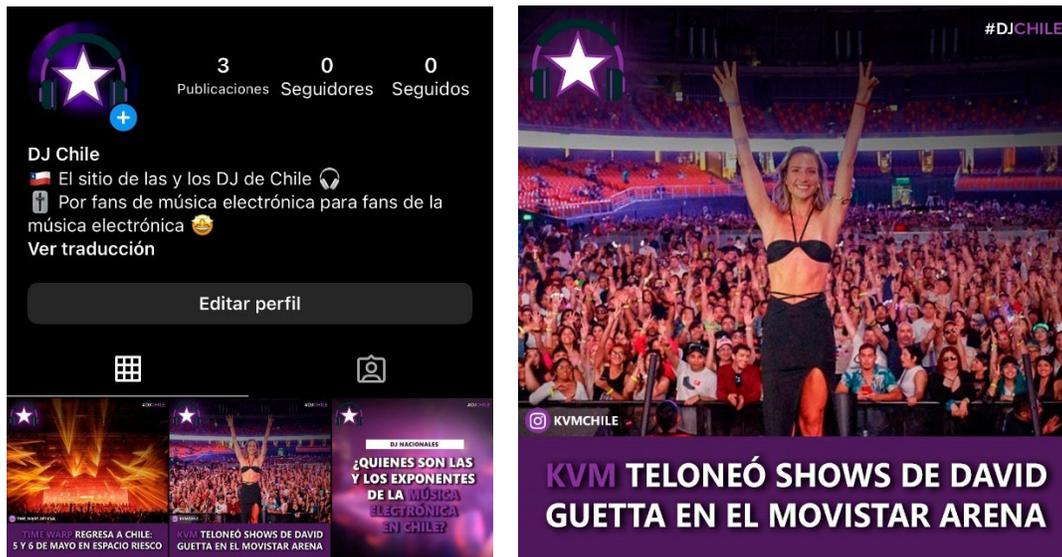
ESCENARIOS COMIDAS BAÑOS LOCKERS



- NOTICIAS
- CALENDARIO
- LINE UP
- MAPA
- MÁS

Esta maqueta representa la sección del mapa de un evento, que mostrará la ubicación de las distintas áreas desplegadas en el territorio: escenarios, actividades, zona de comidas, baños, puntos de hidratación, guardarropa, tiendas, primeros auxilios, centros de recarga, entre otras. Al seleccionar una de ellas, se desplegará un mapa que mostrará dónde se encuentra el usuario y la ubicación de su destino.

3. Redes sociales



Las imágenes anteriores muestran la cuenta de Instagram del proyecto, en donde se efectuarán publicaciones sobre los anuncios de eventos y las actualizaciones de cada DJ (canciones, presentaciones, declaraciones, etc).



El canal de YouTube contendrá las cápsulas audiovisuales con las historias de cada DJ nacional, junto con las transmisiones en vivo desde los shows.

IX. PRESUPUESTO

Considerando que el fondo al que se postularía tiene una duración máxima de financiamiento de 12 meses, se pretende desarrollar el proyecto dentro de aquel plazo. El fondo que se buscará alcanzar será el de “Financiamiento para difusión de la música nacional”, perteneciente a las convocatorias del Fondo de Fomento de la Música Nacional.

Específicamente, a aquella convocatoria se postulará a través de la modalidad de comunicaciones, que está destinada a la divulgación de la música chilena mediante plataformas digitales, medios tradicionales o análogos.

El proyecto postularía al máximo monto del fondo bajo la modalidad de comunicaciones, cuyo total es de \$15.000.000 por proyecto para financiar gastos de operación, de personal y de inversión.

Además, se pretende postular al fondo Semilla Inicia de la Corporación de Fomento de la Producción (Corfo) y al capital Semilla Emprende del Servicio de Cooperación Técnica (Sercotec).

En tanto, se buscará generar alianzas para buscar apoyo económico de empresas privadas. Principalmente, se pretende llegar a acuerdos con las productoras Street Machina y Lotus, que generan la mayor cantidad de eventos de música electrónica en el país. También, se propondrá la iniciativa a marcas que suelen auspiciar dichas instancias, como Coca Cola, Red Bull y Budweiser,

Los costos asociados al proyecto, que totalizan un monto de \$48.289.000, son los siguientes:

- Sitio web con app integrada
 - Diseño e implementación: \$2.000.000.
 - Dominio: \$10.950 anual.
 - Host: \$78.919 anual en Hostgator.
 - App integrada: \$14.000.000.

- Redes sociales
 - Productora audiovisual: \$200.000 por cápsula = 4.000.000.
 - Cuatro campañas mensuales de \$50.000 en Instagram = \$200.000.

- Recursos humanos
 - Editor general: \$1.000.000 por 12 meses = \$12.000.000.
 - Estará a cargo de todas las decisiones del proyecto, desde la investigación de mercado, postulación a fondos y publicación hasta el monitoreo de rendimiento.
 - Periodista: \$800.000 por 12 meses mensuales = \$9.600.000.
 - Será la o el profesional encargado de gestionar las entrevistas, realizarlas junto a la productora audiovisual, redactar los perfiles del sitio web y efectuar las actualizaciones a los contenidos.
 - *Community manager*: \$800.000 por 6 meses = \$4.800.000.
 - Será quien publique los contenidos en redes sociales, cuyas plantillas previamente serán elaboradas por una o un diseñador gráfico.
 - Diseñador gráfico: \$800.000 por 2 meses = \$1.600.000.
 - Diseñará las plantillas para la publicación de contenidos en Instagram y YouTube, además de pulir el logo y la paleta de colores.

X. IMPLEMENTACIÓN Y CONTROL

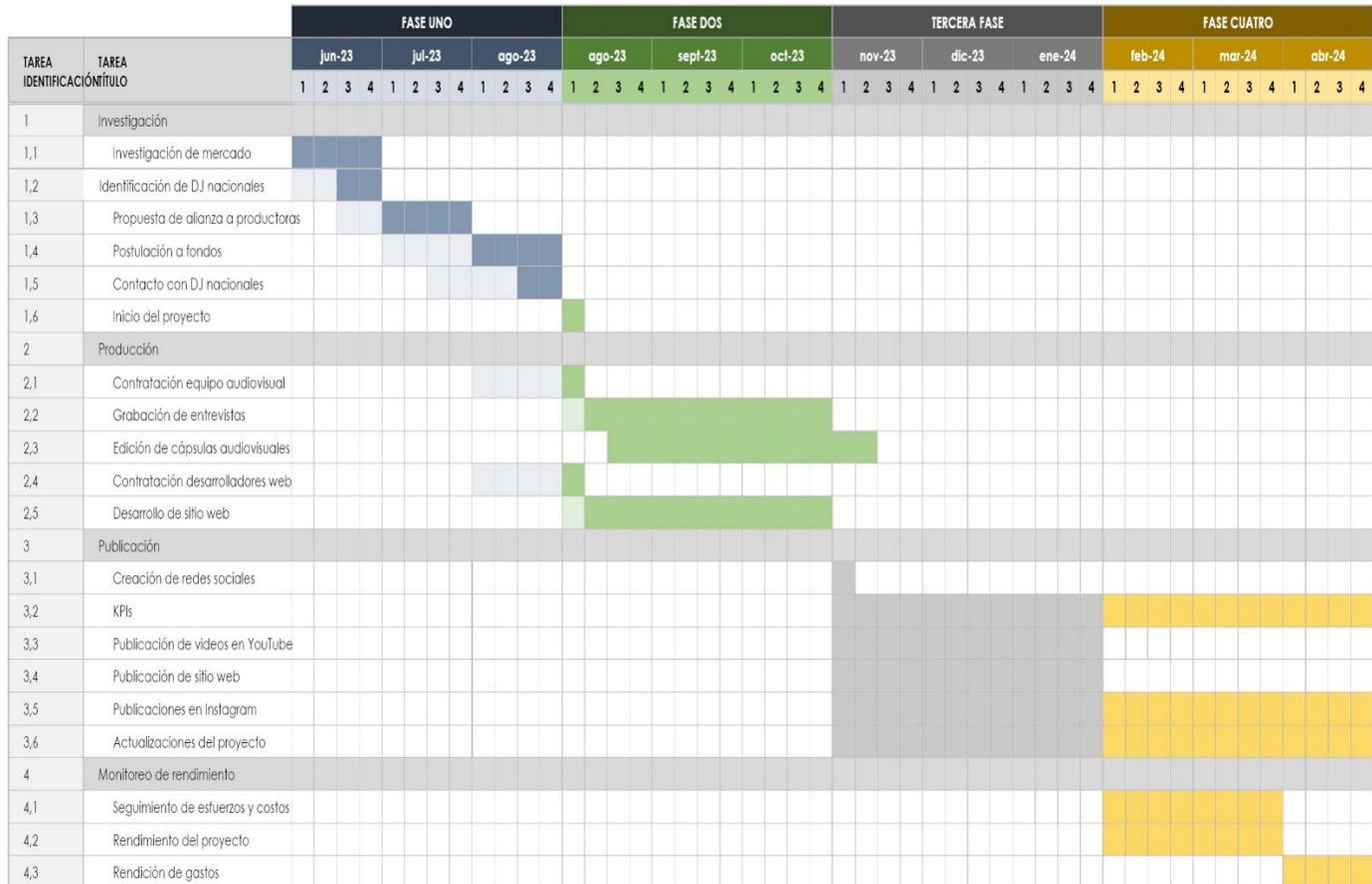
1. Implementación

Ante el acotado tiempo que se contempla para el proyecto, se considera que la fase de desarrollo web y grabación de cápsulas con las y los DJ se lleven a cabo de forma paralela.

A modo general, la planificación se dispone de la siguiente forma:

DIAGRAMA DE GANTT

| | |
|----------|---------------|
| PROYECTO | DJ Chile |
| FECHA | Marzo de 2023 |



2. Control

Buscando tomar las decisiones más adecuadas durante el proceso y tener una línea de acción determinada, se utilizarán Indicadores Clave de Performance (KPI, por su sigla en inglés) tanto para análisis web como para redes sociales.

XI. Análisis web

Se controlará el rendimiento del sitio web teniendo en consideración las siguientes metas:

- Aumentar el número de visitas.
- Aumentar el tiempo de permanencia de cada usuario y usuaria.
- Disminuir la tasa de rebote.

XII. Redes sociales

Se analizará el rendimiento en Instagram y en YouTube, teniendo en consideración las siguientes metas:

- Instagram
 - Aumentar paulatinamente la cantidad de veces que una publicación se comparte y se guarda.
 - Aumentar la cantidad de visualizaciones de las historias, junto con el número de reacciones.
 - Aumentar la cantidad de usuarias y usuarios que ingresan a los enlaces que dirijan al sitio web.
- YouTube
 - Aumentar el tiempo de visualización de cada cápsula.
 - Aumentar la cantidad de *likes* y comentarios.

XIII. BIBLIOGRAFÍA

- Ben-allal, E. (2020). *Monitorización y parametrización de nodos LTE en eventos de alta densidad de usuarios*. [Tesis de grado, Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación]. <https://oa.upm.es/66538/>
- Caparrini, A., & Pérez, L. (2017) *Clasificador de subgéneros de música electrónica*. [Tesis de grado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44672/>
- Cassette, historia de la música chilena. (30 de agosto de 2016). - *Segundo capítulo: electrónica*. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eQciK8SzdM>
- Female:pressure. (s.f.). <https://www.femalepressure.net/fempres.html>
- International Federation of the Phonographic Industry. (9 de octubre de 2018). *Music Consumer Insight Report*. <https://www.ifpi.org/ifpi-releases-2018-music-consumer-insight-report/>
- International Music Summit. (22 de mayo de 2019) *IMS Business Report*. <https://www.internationalmusicsummit.com/wp-content/uploads/2019/05/IMS-Business-Report-2019-vFinal.pdf>
- Junior Report. (12 de junio de 2017). *Música electrónica: mucho más que un sonido*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20170612/423281653624/musica-electronica-mucho-mas-sonido.html>
- Majo Montemayor. (5 de agosto de 2021). *Primeros DJ de la historia. ¿Quiénes fueron?* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0rQrI5JeEYA&t=365s>
- Molano, C. (2015). *Historia del DJ y la música dance: techno, house y drum and bass. Introducción a la historia de esta música en Colombia*. [Tesis de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/3518>

- Música electrónica: mucho más que un sonido. (2020, 20 agosto). Junior Report. Recuperado 15 de octubre de 2022, de <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20170612/423281653624/musica-electronica-mucho-mas-sonido.html>
- Ortiz, C. (2015). *Clasificador de música en subgéneros personalizados*. [Tesis de máster, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/67824>
- Segura, P. (24 de enero de 2022). *¿Quién marca el ritmo en la industria de la música electrónica?* Recursos Audiense. <https://recursos.audiense.com/blog/quien-marca-el-ritmo-en-la-industria-de-la-musica-electronica-influencers-edm>